

CONAN D20

“LOS BUITRES DEL DESIERTO ORIENTAL”

Una aventura de Conan JDR para personajes de primer nivel. Los personajes Shemitas podrán ser miembros de la Guardia Real de la Reina de Shushan. Los personajes de otras naciones forman parte de una compañía mercenaria comandada por el Capitán Galerius, un noble Nemedio exiliado. La acción ocurre en un punto un número de años antes de la fecha asumida por el Índice geográfico, ya que este trata con los acontecimientos que conducen a la caída bajo control Turano de Shushan.

Ambientación

"Parecía una buena idea en ese momento. Nos sumamos a la banda de mercenarios del Capitán Galerius, cuando comenzó a contratar a cada asesino, exiliado y ladrón que caía en sus manos, para tomar parte en una expedición conjunta de Shushan y Nippr. Era un gran plan, las dos ciudades unidas expulsarían a los Turanios de los oasis del desierto oriental, y quizá, incluso, se anexionarían Zamboula. El capitán Galerius, nuestro intrépido líder, era un noble Nemedio sin dinero, que soñaba con conseguir con esta victoria, riqueza, gloria y poder. Verás, él es el favorito de la joven reina de Shushan, y compartían fortuna subidos al mismo carro. ¡Ay!, poco sospechaban el capitán y la Reina de Shushan que la expedición entera era una trampa. El rey de Nippr y los Turanios se habían aliado secretamente para destruir a los Shushanios y apoderarse de su ciudad. Una vez que el ejército de Shushan estuviera en lo más profundo del Desierto Oriental, los Turanios atacarían, y los Nippritas se les unirían, sorprendiendo al ejército de la Reina por la retaguardia ... "

Encuentro Uno: En el borde del Desierto

Este encuentro comienza a lo largo de una de las rutas de caravana en el Desierto Oriental. La expedición Nippr-Shushan se ha encontrado con un mayor ejército Turano del esperado y se han desplegado preparándose para la batalla.

Jugadores Shemitas: Los jugadores ven como la Reina Jamila, sobre su trono móvil grita de horror cuando los Nippritas giran y atacan el flanco izquierdo Shushanio, justo cuando los Turanios entran en contacto a lo largo del frente. Cualquier personaje Shemita es convocado y ordenado a llevar un mensaje al Capitán Galerius para inmediatamente dirigir su caballería pesada contra el flanco Nipprite, y enviar el resto de sus mercenarios para apoyar a la guardia personal de la Reina. Si lo deseas, permite a cada personaje luchar con un Nómada Shemita, nivel 1, en el camino.

No Shemitas: el resto de los jugadores está en un pelotón con un grupo de tres Zingarios: Vizzarro, Tito, y Hernando. Ellos también han visto la traición de los Nippritas, pero también ven que una banda de Zuagirs empleados por Nippr ya han destruido la caballería pesada de Galerius con una emboscada traidora, ayudado por algún hechicero diabólico.

Los personajes se encuentran custodiando una pequeña loma protegiendo algunos carros de agua y camellos. con sus ojos ven como los Zuagirs matan a Galerius, pero su abanderado se dirige derecho hacia su ubicación, vehementemente perseguido por los nómadas. cuando el portaestandarte alcanza su posición es alcanzado con una flecha en la cabeza salpicando sesos a un personaje. En este punto una reyerta estalla entre los personajes y un número par de nómadas. Si los personajes lo hacen realmente bien, permite a otra banda de nómadas de aproximadamente la mitad de su número llegar en apoyo del enemigo. Si los jugadores lo hacen mal, permiten a los personajes Shemitas (o mensajeros PNJs, si no hay ningún personaje Shemita) llegar justo a tiempo para ayudarles. Los Zingarios tratarán de apartarse de la lucha, protegiendo inútilmente los camellos.

Los jugadores Shemitas deberían tratar de entregar su mensaje al resto de los personajes, ya que la bandera de Galerius está allí. El grupo entero entonces verá que la posición de la Reina es rebasada, y el ejército entero se desintegra en una muchedumbre que escapa desordenadamente. Es en este momento, los tres Zingarios, como se

notará, habrán desaparecido con todos los camellos. Ellos los han cargado con bolsas de agua y han huido a través del desierto.

Opciones: Si los jugadores tratan de seguir a los Zingarios, vete al Encuentro 2 - Huida A través del Desierto. Si ellos hacen otra cosa (trata de huir atrás a Shushan, atravesar por las líneas enemigas, o tratar de bordear el ejército y su frente por la ruta de caravana, son atacados por un grupo de la Caballería de Turanian en número suficiente para derrotarlos. Una vez que ellos son capturados o muertos(y haber gastado un Punto de Destino) ve al Encuentro 3— Calabozo Turanio.

Encuentro 2: Huir a través del desierto

El mejor curso de acción es huir a través del desierto oriental en dirección sur torciendo posteriormente hacia Shem occidental. Pero toda el agua está en manos de los perros traidores Zingarios que huyeron con los camellos. Los Jugadores deben perseguirlos y recuperar esa agua. Lamentablemente el desierto es duro y el Zuagiris también los perseguirán a ellos.

Rastrear con éxito a los Zingarios: Deben poseer la dote rastrear y la habilidad supervivencia: Supervivencia CD 15. Una vez por día el mejor rastreador en el grupo puede intentar seguir el rastro a los Zingarios. Si se acierta la tirada, encontráis a Vizzarro y Tito acampados a la sombra de una duna. El par de ratas está intentando forzar a una mujer llamada Drusilla (Es una esclava Hiboria tomada de una de las nacionalidades a las que pertenecen los PJ's), un grito suyo puede alertar de la presencia de los Zingarios a los personajes. Desde luego estos perros callejeros traidores no merecen nada más que la muerte. Habrá bastante agua durante 3 días/persona en el grupo, pero esta claro que Hernando ha traicionado a los otros dos y se largó con el resto del agua.

Evitar a los Zuagiris: CD de supervivencia 12. Cada día en el desierto, el mejor rastreador debe hacer una tirada de salvación de Supervivencia para evitar una patrulla de Zuagiris quienes peinan el desierto buscando supervivientes. Si fallan la comprobación, un grupo de 3-4 Nómadas Shemitas atacarán a los personajes. Cada nómada muerto llevará agua para 2 días/hombre. El Director del juego puede eliminar esta posibilidad o aumentar el poder de los Zuagiris basándose en estado del grupo.

Sobreviviendo al Desierto: CD de supervivencia 15. Cada día en el desierto sin el agua adecuada, cada persona debe pasar una TS de fortaleza con CD 20, o perder 1d6 puntos de golpe. Cada persona con la habilidad de Supervivencia puede intentar una comprobación de supervivencia en el desierto. Si alguien lo hace cada uno se añade un +4 a las TS de Fortaleza la pérdida de agua.

Persiguiendo a Hernando: una vez Vizzarro y Tito son alcanzados, estará claro que la única posibilidad que tienen los jugadores es coger a Hernando y cruzar el desierto profundo a Shushan o Zamboula. Hernando es astuto y a tomado delantera, por eso la CD de rastreo será 20. Cuando acierten, ellos descubrirán que Hernando ha entrado en un oasis extraño en el desierto, sin señalar en ningún mapa. Vete al Encuentro 4 - El Oasis Maldito.

Encuentro 3: Las mazmorras Turanias

los personajes se despiertan, encadenados en la mazmorra de una fortaleza Turanian a lo largo de la ruta de caravanas, y han sido desnudados. Fuera, por la ventana, ellos ven a un grupo de compañeros supervivientes siendo subastados como esclavos, aproximadamente la mitad es vendida, otra mitad es brutalmente ejecutada. Caída la noche, la subasta de esclavos acaba.

Romper las cadenas por la fuerza: cada personaje tiene una posibilidad para romper sus cadenas por la Fuerza. Esto es una tirada de Fuerza, CD 22 (un 20 no es éxito).

Usar a escapismo: La CD es 25 para escurrirse de las argollas, solo se permitirá si está entrenada, y una única tentativa por persona (un 20 no es éxito).

Forzar cerraduras: CD 20, -2 de penalización en la tirada debido a la carencia de herramientas. Puede reintentarse mientras se falle sólo por 4 o menos (un 20 no es éxito).

Engañar a los Guardias: los guardias son nómadas estándar Turanios, puedes intentar engañar, Intimidar o Brujería contra ellos para conseguir que se pongan dentro del alcance de un ataque etc., pero habrá una -6 de penalización de circunstancia contra los jugadores por ser prisioneros extranjeros condenados a muerte o la esclavitud.

La Puerta: si los jugadores son liberados de sus cadenas, la puerta será relativamente fácil de abrir (la CD es de 15 para cualquier método usado).

Destino: si los jugadores son incapaces de conseguir abrir sus cadenas, alguien tendrá que gastar un Punto de Destino, momento en el que una mujer llamada Drusilla (una Hyboria de una de las ciudades natales de los PJs que fue capturada y vendida a un posadero en este puesto del ejército). Ella conseguirá las llaves y las deslizará dentro de la celda.

Fuga: una vez libres del corral de esclavos, los jugadores serán encontrados por Drusilla (quien se introducirá en este punto si ella no fuera necesaria en "el destino" más arriba. Ella dirá que si los jugadores la llevan con ellos puede mostrarles donde hay un grupo de camellos defendidos por un solo guardia. Ellos deben reducirlo. Habrá unas armas suplementarias sobre los camellos, y algún alimento y agua (bastante para 3 días/persona). Los jugadores deben o escapar hacia el interior del desierto (Drusilla insinuará esto podría ser una idea buena) o tratar de seguir las rutas de caravana. Si ellos siguen la ruta de caravana, acaban por encontrarlos una gran patrulla Turanía que los persigue por el desierto.

Evitar a los Turanios: CD de supervivencia 12. Cada día en el desierto, el mejor rastreador debe hacer una tirada de Supervivencia para evitar una patrulla de Turanios quienes peinan el desierto buscando a los PJs evadidos. Si se falla la tirada, un grupo de 3-4 soldados atacarán a los personajes. Cada Turanio muerto tendrá agua para 2 días/hombres encima. El Master puede eliminar esta posibilidad o aumentar el poder de los soldados basándose en la condición del grupo.

Sobreviviendo al Desierto: CD de supervivencia 15. Cada día en el desierto sin el agua adecuada, cada persona debe pasar una TS de fortaleza con CD 20, o perder 1d6 puntos de golpe. Cada persona con la habilidad de Supervivencia puede intentar una comprobación de supervivencia en el desierto. Si alguien lo hace cada uno se añade un +4 a las TS de Fortaleza la pérdida de agua.

Los Camellos: tarde o temprano grupo se quedará sin agua. En este momento ellos encontrarán la pista de un grupo de camellos errantes que los conducirán al Encuentro 4-El oasis Maldito. Si ellos no siguen a los camellos, morirán en el desierto.

Encuentro 4: El Oasis Maldito

La Pista de Hernando (o las pistas de los camellos errantes) conducen a un oasis extraño. Esta lleno de las plantas que parecen similares a plantas ordinarias, pero teñidas en matices poco naturales de naranja y púrpuras. Los árboles son demasiado largos y delgados, finos y altos, los helechos son demasiado leñosos, gruesos y amplios. Desde luego será al crepúsculo cuando los jugadores llegan al borde del oasis. El Oasis está lleno de sonidos espeluznantes y olores. cuando pasan por el Oasis, cada jugador puede hacer uno de las siguientes acciones en un momento dado:

1. **Rastrear:** esto quiere decir que el personaje intenta seguir la pista de Hernando o del camello errante.
2. **En Guardia:** esto quiere decir que el personaje está vigilante preparado para posibles ataques o cualquier movimiento y acercamiento.
3. **Búsqueda:** el personaje intenta buscar agua, alimento, ruinas antiguas o algo en ese sentido.

Cada 10 minutos (Ciclo):

permite a cada personaje que rastree, una tirada de Supervivencia, CD 30, con un +1 acumulativo de bono por ciclo, el éxito significa el descubrimiento de Hernando (vete a Encuentro 5: la Bestia).

Cada ciclo haz tirar un d6, con 1 o 2 el grupo será atacado por 1d6+1 Murciélagos infernales del Maldito. Cada carácter en guardia puede tirar un Escuchar o avistar en CD 20 para evitar ser sorprendido por los atacantes. Si no aparecen murciélagos infernales, haz a los jugadores tirar escuchar y evitar igualmente Escucharlos de todos modos, solamente para asustarlos. Los Murciélagos de Infierno son parecidos a un murciélago normal pero de color morado oscuro y tienen 3 pares de ojos brillantes de color naranja cada uno. Si aparecen en un grupo de 4 o más, el pj debe hacer una tirada de Terror a lo Desconocido, CD 10 o se desmayará durante 2d6 minutos. Si su nido es encontrado buscando y luego destruido, los jugadores se verán libres de otro ataque.

Cada Ciclo todos los personajes deben hacer una TS de Voluntad con CD 10. Cada personaje que falla, dice algo como " Drusilla es realmente hermosa, no es ella " o " estás cada vez más ansioso " o dice a otro jugador sobre

un jugador que falló su salvación " que ese otro jugador ha estado mirándole gracioso últimamente. " Esto se propone solamente para arrastrarlos hacia fuera.

Permita a cada personaje que busque hacer una tirada CD 20. Si se logra, escoja uno de los resultados siguientes (tira 1d8 si lo deseas):

- 1) un cráneo hendido suelto
- 2) una cimitarra Zuagiri rota por la mitad
- 3) una pila nauseabunda de estiércol anaranjado
- 4) un nido llena de 20 murciélagos del infierno, todos dormidos.
- 5) un charco del agua (vale para 1 día/hombre)
- 6) alguna fruta extraña púrpura (vale para 1 día/hombre)
- 7) una flor de loto negro (CD de Fortaleza 25 o sueño 1d3 horas)
- 8) las entrañas de un camello, arrojadas alto en un árbol.

Encuentro 5: La Bestia.

Tarde o temprano, los jugadores encontrarán por casualidad a Hernando y su pequeña manada de camellos. Todos los camellos están muertos, sus tripas arrancadas. Hernando está muerto también, su está cara congelada en una máscara de terror abyecto y una mordedura grande le ha arrancado parte de su pecho. (El GM puede permitir que algunos camellos estén todavía vivos, si algún PJ necesita un medio de transporte). El cuerpo de Hernando está junto a un hermoso y claro, estanque de agua, y hay una variedad de árboles frutales llenos de fruta cerca.

Pero, oculto en los helechos está una bestia mortal, el Horror Anónimo del Oasis Maldito. Esperará hasta que algún jugador se aleje del estanque, o el grupo se divida de otra manera y saltará en una acción mortal. La criatura en sí se presenta como un mono sin cabeza con los ojos y una boca abierta llena de dientes afilados en el centro de su pecho. Cada personaje que vea la cosa debe hacer una TS de Voluntad con CD 14 o ser afectado por el Terror a lo Desconocido (si el nivel es 3 o menos, el desmayo durará 2d6 minutos, de otra manera -2 a todas las tiradas y huyen aterrorizados). La criatura tratará de agarrar y morder mortalmente a cada persona viva que encuentre.

Cuando la bestia esté muerta, y el nido de murciélagos del infierno sean destruidos, los jugadores finalmente estará a seguros para curarse y aprovisionarse de nuevo.

Encuentro 6: Cabalgando el Camino de la Gloria

En este punto, los jugadores pueden cabalgar en cualquier dirección que ellos escojan. Si hay tiempo y la sed de sangre no ha sido satisfecha, organiza uno o más combates en este punto, con una banda de Zuagiris quienes están cargado parte del botín del destruido ejército de Shushan. Dependiendo de la fuerza y condición del grupo. El grupo de Zuagirs (Nómadas Shemitas) serán desde el 75 % al 200 % del número de personajes del grupo. Calcula que cada Zuagir tiene alrededor de 100 PP y algún equipo útil además de su equipo normal.

ESTADÍSTICAS

Todas las estadísticas de las criaturas y los personas encontradas en esta aventura se encentraban en otro archivo, llamado "Estadísticas Buitre" formateado para imprimir en tarjetas de 4x6, yo las he añadido al final de este.

Drusilla

Plebeya Hyboria , nivel 1

Humanoide Medio; **DG:** 1d4+1; **PG:** 5; **Ini:** + 2; **Velocidad:** 30 ';

Parada: 10, **Esquiva:** 13; **RD:** 0

Salvaciones: Fort +1; Ref+2, Vol +1; Fue 10, Des 15, Con 13, Int 13, Sab 12, Car 14.

Habilidades: Cabalgar +6, Profesión (posadera) +7, Tregar +4, Leer/Escribir, Manejo de animales +3

Dotes: esquiva

Clase: Foco de Habilidad: Profesión (posadero)

Equipo: Ropa sexy, estilete.

Arma	Ataque	Daño	Crit	Alcance	PA
Estilete	+2	1d4	X4	--	1

Vizzarro

Pirata Zingario, Nivel 1

Rasgos: alto, grita mucho, tiene un gran bigote negro muy largo

Humanoide Medio; **DG:** 1d8; **PG:** 8; **Ini:** +8; **Velocidad:** 30'

Parada: 12, **Esquiva:** 12, **RD** 5

Salvaciones: Fort +2; Ref+4, Vol –1; Fue 14, Des 15, Con 11, Int 12, Sab 8, Car 12.

Habilidades: Equilibrio +4, Engañar +4, Tregar +4, Disfrazarse +2, Intimidar +4, Saltar +3, Movimiento Silencioso+3, Avistar +1, Nadar +3, Volteretas +4

Dotes: Iniciativa mejorada, Ataque poderoso

Clase: Marinero +1, Ataque feroz, Ataque furtivo +1d6

Equipo: Espada Auxiliar, Honda, 20 Proyectiles, Armadura de cuero, Casco de acero

Arma	Ataque	Daño	Crit	Alcance	PA
Espada auxiliar	+3	1d10+2	19-20/x2	--	2
Honda	+2	1d8	x3	40'	1

Tito

Pirata Zingario, Nivel 1

Rasgos: calva en la parte superior, el pelo se pega a lo ancho de todo el lateral, risitas

Humanoide Medio; **DG:** 1d8; **PG:** 8; **Ini:** +8; **Velocidad:** 30'

Parada: 12, **Esquiva:** 12, **RD** 5

Salvaciones: Fort +2; Ref+4, Vol –1; Fue 14, Des 15, Con 11, Int 12, Sab 8, Car 12.

Habilidades: Equilibrio +4, Engañar +4, Tregar +4, Disfrazarse +2, Intimidar +4, Saltar +3, Movimiento Silencioso+3, Avistar +1, Nadar +3, Volteretas +4

Dotes: Iniciativa mejorada, Ataque poderoso

Clase: Marinero +1, Ataque feroz, Ataque furtivo +1d6

Equipo: Espada Auxiliar, Honda, 20 Proyectiles, Armadura de cuero, Casco de acero

Arma	Ataque	Daño	Crit	Alcance	PA
Espada auxiliar	+3	1d10+2	19-20/x2	--	2
Honda	+2	1d8	x3	40'	1

Hernando

Soldado Zingario, Nivel 1

Rasgos: Larga coleta, siempre esta murmurando

Humanoide Medio; **DG:** 1d10; **PG:** 11; **Ini:** +6; **Velocidad:** 30'

Parada: 15, **Esquiva:** 11, **RD** 5

Salvaciones: Fort +3; Ref+1, Vol +0; Fue 15, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 14.

Habilidades: Equilibrio +4, Cabalgar +2, Tregar -2, Intimidar +3, Buscar -1, Saltar -2

Dotes: Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Hendedura

Raza: Ataque furtivo + 1d6

Equipo: Espada Auxiliar, Honda, 20 Proyectiles, Armadura de cuero, Casco de acero

Arma	Ataque	Daño	Crit	Alcance	PA
Espada ancha	+4	1d10+2	19-20/x2	--	3
Honda	+2	1d8	x3	40'	1

Soldado Turanio Nivel 1

Humanoide Medio; **DG:** 1d10+1; **PG:** 6; **Ini:** +5; **Velocidad:** 25'

Parada: 14, **Esquiva:** 12, **RD** 7

Salvaciones: Fort +3; Ref+2, Vol -1; Fue 13, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 9.

Habilidades: Arte (Arquero) +2, Supervivencia +3, Tregar +3, Cabalgar +6, Buscar +2

Dotes: Combatir desde una montura, Disparo lejano

Raza: -2 a las salvaciones de Hipnotismo, +1 A golpear arco en los rangos 6-9, +2 más allá del 9

Equipo: Cota de mallas, Casco de acero, Tarja, Lanza ligera, Cimitarra, Daga

Arma	Ataque	Daño	Crit	Alcance	PA
Lanza Ligera	+2	1d10+1	X3	--	2
Cimitarra	+2	1d8+1	18-20/x2	--	2
Daga	+3	1d4+1	19-20/x2	10'	1

Nómada Shemita Nivel 1

Humanoide Medio; **DG:** 1d10+2; **PG:** 7; **Ini:** +4; **Velocidad:** 30'

Parada: 11, **Esquiva:** 12, **RD** 0

Salvaciones: Fort +3; Ref+3, Vol -1; Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades: Engañar +3, Supervivencia +6, Tregar +1, Trato con animales +3, Buscar +3, Escondarse +2, Movimiento silencioso +4, Avistar +4

Dotes: Combatir desde una montura, Disparo a bocajarro

Clase: Rastrear, Terreno favorito (desierto) +1, Nacido en la silla de montar

Raza: +1 al daño dentro del primer rango, +1 al daño del golpe de gracia.

Equipo: Cimitarra, Arco Shemita, 20 Flechas, Ropas

Arma	Ataque	Daño	Crit	Alcance	PA
Cimitarra	+2	1d8+1	18-20/x2	--	2
Arco Shemita	+4	1d10+1	x3	100'	4

Caballería Turania Nómada Nivel 1

Humanoide Medio; **DG:** 1d10+2; **PG:** 7; **Ini:** +4; **Velocidad:** 30'

Parada: 11, **Esquiva:** 12, **RD** 5

Salvaciones: Fort +4; Ref+4, Vol 0; Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades: Engañar +3, Supervivencia +6, Tregar +1, Trato con animales +3, Buscar +3, Escondarse +2, Movimiento silencioso +4, Avistar +4

Dotes: Combatir desde una montura, Disparo a bocajarro

Clase: Rastrear, Terreno favorito (desierto) +1, Nacido en la silla de montar

Raza: -2 a las salvaciones de Hipnotismo, +1 A golpear arco en los rangos 6-9, +2 más allá del 9.

Equipo: camisa de mallas, Casco de acero, Cimitarra, Puñal, Ropas, Arco Hirkanio, 20 Flechas

Arma	Ataque	Daño	Crit	Alcance	PA
Lanza Ligera	+2	1d10+1	X3	--	2
Arco Hirkanio	+4	1d10+1	19-20/x2	100'	3
Puñal	+3	1d6+1	19-20/x2	5'	1

El horror sin nombre del oasis maldito

Aberración media; **DG:** 4d10+16; **PG:** 38

Ini: +7; **Velocidad:** 40'

Defensa: 18 (+4 Des, +2 Esquiva, +2 Natural), **RD** 4

Salvaciones: Fort +7; Ref+7, Vol +1; Fue 18, Des 18, Con 18, Int 9, Sab 13, Car 2.

Habilidades: Supervivencia +5, Escuchar +5, Intimidar +5, Escondarse +10, Movimiento silencioso +10, Avistar +5

Dotes: Furtivo, Presa mejorada, Combate sin armas mejorado, Pelea, rastrear.

Ataque: +8 Ataque sin armas, **Daño:** 1d6+4 **Presa:** +12

Ataque especial: *Mordisco del pecho:* una vez que un oponente se mantiene apresado, la enorme boca abierta en el pecho de la bestia puede hacer un ataque gratuito causando 1d8 +4 de Daño

Habilidad especial: Comprobación normal de Terror a lo desconocido

Murciélagos del infierno

Aberración diminuta; **DG:** 1/4; **PG:** 1

Ini: +8; **Velocidad:** (Volando) 40'

Defensa: 20 (+6 Des, +4 Tamaño), **RD 0**

Salvaciones: Fort +0; Ref+8, Vol +0; Fue 1, Des 22, Con 10, Int 1, Sab 10, Car 10.

Habilidades: Escuchar +5, Avistar +5

Dotes: Alerta.

Ataque: +7 mordisco, **Daño:** 1 + veneno

Ataque especial: *Veneno Mordisco:* CD Fortaleza 15, daño primario 1d3 Des, secundario 1d3 Des

Habilidad especial: Cuando se encuentran 3 o más, comprobación normal de Terror a lo desconocido